海戦シミュレーションゲーム

FLEET COMMANDER

フリートコマンダー



HSP-10

取扱説明書

任天堂 ファミリーコンピュータ™

ASCII
ASCII CORPORATION

このたびは、海戦シミュレーションゲーム『フリートコマンダー』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用になる前にこの取扱説明書をよく読んで正しい方法でご愛用ください。またこの取扱説明書は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管はさけてください。
2. 強いショックを与えないよう注意してください。また、絶対に分解しないでください。
3. 故障の原因になりますので、端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚したりしないでください。
4. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
5. カセットを交換するときは必ず電源を切ってください。
6. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
7. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10〜15分の休憩をしてください。

かいせん
海戦シミュレーションゲーム

フリートコマンダー

HSP-10

目次

【1】ストーリー

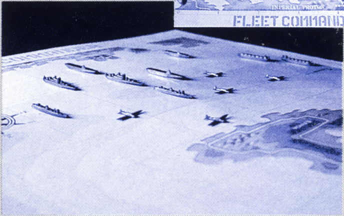
限りなく透明に近い美しい海をはさんで2つの国が睨みあっていた。プロトン帝国とアルゴン連合国だ。この2つの国の戦いに終止符を打つため君は秘密の司令を受け取った。君に課せられた任務とは、プロトン帝国の司令長官となり敵のアルゴン連合国の艦隊を倒すことだ。君の艦隊は2隻の大型戦艦ヤマト、ナガトをはじめ空母、駆逐艦、潜水艦、魚雷艇などで構成された選び抜かれた優秀な艦隊だ。

ただ敵の艦隊を倒せばよいというものでもない。敵の経済を封鎖して、経済的に壊滅させせなければならないのだ。






FLEET COMMANDER





【2】ゲームのルール

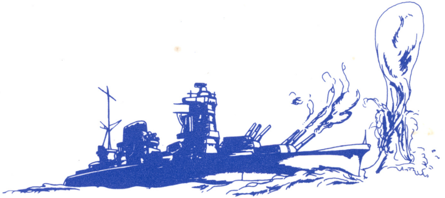
君はプロトン帝国の総司令官となって、艦隊を指揮しなければならない。君の陣地は南方（マップの下の方）である。したがって君の艦隊は、下から上に進むことになる。

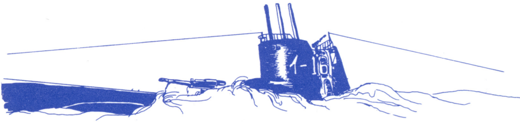
一方コンピュータが指揮するアルゴン連合国側は、上から下に攻めてくる。

敵の姿は、敵の艦隊にかなり近づいてレーダーでキャッチするまで、マップ上に現れることはない。したがって敵の動きをいち早くつかむことが勝利の決め手となる。

①艦隊の構成

プロトン艦隊は、次のような船と飛行機で構成されている。





戦艦	2	（ヤマト、ナガト）
駆逐艦	2	（フブキ、サギリ）
潜水艦	1	（イ−16）
魚雷艇	1	（ユウガオ）
空母	2	（アカギ、カガ）
小型空母	1	（ソウリュウ）
戦闘機隊	2	（AF−021　アカギ搭載）
		（KF−022　カガ搭載）
攻撃機隊	3	（AA−971　アカギ搭載）
		（KA−972　カガ搭載）
		（SA−TE1　ソウリュウ搭載）
爆撃機隊	2	（AB−991　アカギ搭載）
		（KB−992　カガ搭載）
輸送船	2	（シラネ、イスズ）

②戦力

アルゴン艦隊の戦力は、君の艦隊の戦力とほぼおなじだ。艦船によって得意、不得意があるので、対戦力表（索敵時、または〝データ〟で表示）をよく

見て効果的に戦わせよう。

③1ターン1行動

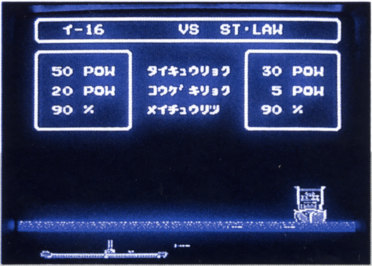
各艦船は1日1行動しかできない。移動するか敵と戦うかどちらかだ。1日(1日を1ターンという)が終るとその日の対戦の結果が経済価値によって表される。

④経済価値

それぞれの艦船、航空機隊は経済価値を持っている。またそれぞれの領土には、首都、産業都市、軍港、貿易港という4つの地上基地がある。これらにも経済価値がある。

また輸送船が、経済価値を運んでいる。輸送船が

敵の輸送船を攻撃。



港に入ると経済価値が１隻につき400増える。

ゲームスタートの時の経済価値はそれぞれ7000ずつある。艦船が沈没するか、都市が陥落すると経済価値が減る。

⑤ゲームの勝敗

このゲームは、ただ敵を倒せばよいというものではない。敵国の経済を破壊することが重要なのだ。そのためには、経済価値の高い戦艦や、輸送船を効果的に攻撃しよう。

勝敗は、次のようなとき決る。

○艦隊が全滅したとき。
○経済価値が2500以下に下がったとき。

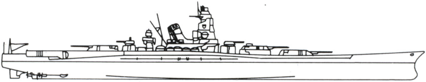
【3】艦隊図鑑

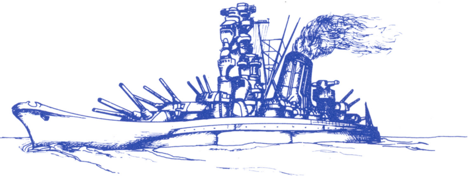
戦艦ヤマト

基準排水量	64,000トン	速度	50
全長	263m	耐久力	120
主砲	46cm砲 9 門	経済価値	550
副砲	15.5cm砲 6 門		

あらゆる常識を破った大型戦艦。口径46cmの主砲の攻撃は迫力がある。

相当能力敵　戦艦アイダホ

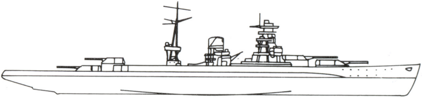




戦艦ナガト

基準排水量	39,130トン	速度	60
全長	221.1m	耐久力	100
主砲	40cm砲 8門	経済価値	540
副砲	14cm砲18門		

高速戦艦。攻撃力、防御力に優れる。艦隊の花形だ。
相当能力敵　戦艦ミズーリ





駆逐艦

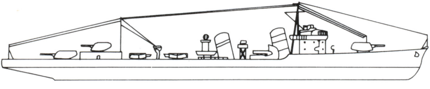
基準排水量	1,680トン
全長	115m
主砲	12cm砲 6門
魚雷発射管	9門

駆逐艦フブキ

速度	90
耐久力	70
経済価値	500

駆逐艦サギリ

速度	80
耐久力	65
経済価値	490

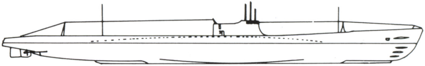


速度が速いので索敵によい。防御力が弱く、射程が短いのが欠点。潜航している潜水艦を発見できる。
相当能力敵　ポーター、フレッチャー

潜水艦イ―16

基準排水量　2,200トン
速度　60
耐久力　50
経済価値　480

潜航時間が限られているのが難点。３度に１度は浮上しないと沈没してしまう。艦隊行動をとるよりも、一匹狼の遊撃手として使うとよい。
相当能力敵　ノーチラス



空　母

基準排水量　36,500トン
全長　250.4m
主砲　20cm砲６門

空母アカギ

速度　50

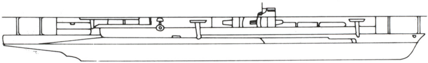
耐久力	75
経済価値	510

空母カガ

速度	60
耐久力	70
経済価値	500

攻撃力が弱いので直接敵と交戦するのはさけたほうがいい。攻撃機隊、戦闘機隊、爆撃機隊の3種類の航空機隊を搭載している。航空機隊の燃料補給ができる。

敵空母　エンタープライズ、ホーネット

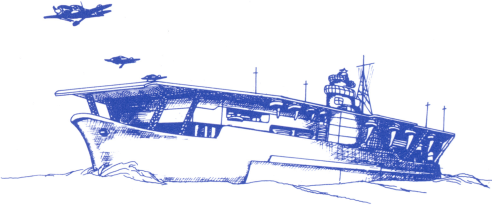


小型空母ソウリュウ

速度	70
耐久力	60
経済価値	480

攻撃機隊を搭載している。速い速度を利用しよう。

敵小型空母　レキシントン



魚雷艇ユウガオ

速度	110
耐久力	20
燃料	200
経済価値	400

速度は速いが燃料に制限があるので気をつけよう。自分の国の港なら軍港、貿易港どちらでも燃料補給が受けられる。

敵魚雷艇　PT76

輸送船シラネ／イスズ

速度	30
耐久力	30
経済価値	500

自動運航システムにより第３国との間に貿易を行っており、経済価値を運んでくる。貿易港に戻ってきたときに経済価値が１隻につき400増える。攻撃力、防御力ともに弱いので守らなければならない。
敵輸送船　セント・ロー／ユマ

航空機隊の名前の見方

AF-021

- 種類
  - F(FIGHTER　戦闘機)
  - A(ATTACKER　攻撃機)
  - B(BOMBER　爆撃機)
- 空母名
  - A(アカギ)　E(エンタープライズ)
  - K(カガ)　H(ホーネット)
  - S(ソウリュウ)　L(レキシントン)

戦闘機隊

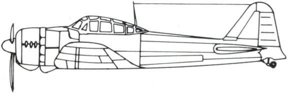
AF-021（空母アカギ）
零式艦上戦闘機21型

速度	245
耐久力	40
最大燃料	250
経済価値	100

KF-022（空母カガ）
零式艦上戦闘機22型

速度	250
耐久力	40
最大燃料	250
経済価値	100

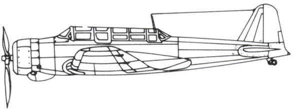
航空機に対して抜群の攻撃力を持つ。
敵戦闘機隊VEF-1、VHF-12（F6Fヘルキャット）



攻撃機隊

AA-971（空母アカギ）
97式1号艦上戦闘機
KA-972（空母カガ）
97式2号艦上戦闘機

速度	170
耐久力	50
最大燃料	250
経済価値	100



SA-TE1（空母ソウリュウ）

速度	240
耐久力	50
最大燃料	250
経済価値	150

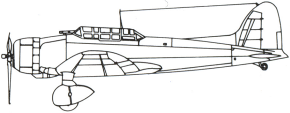
魚雷を装備。艦船に対して抜群の攻撃力を持つ。
敵攻撃機隊　VEA-2、VHA-51、VLA-7
（アヴェンジャー艦上攻撃機）

爆撃機隊

AB-991（空母アカギ）
99式1号艦上爆撃機
KB-992（空母カガ）
99式2号艦上爆撃機

速度	180
耐久力	40
最大燃料	250
経済価値	150

爆弾を装備。都市攻撃に強い。
敵爆撃機隊　VEB-5、VHB-3
（ドーントレス艦上爆撃機）



都市と軍港・貿易港

首都　タカオ

耐久力　800

経済価値　220

敵首都　ベンストン

産業都市　シンカワ

耐久力　700

経済価値　200

敵産業都市　ポートゲリー

軍港　ウベハマ

耐久力　500

経済価値　140

敵軍港　マークランド

貿易港　ヤシマ

耐久力　600

経済価値　140

ここに輸送船が戻ってくると経済価値が400増える。敵の貿易港は重要な攻撃目標となる。貿易港が陥落すると経済価値は増えない。

敵貿易港　カルビンシティ



【4】遊び方

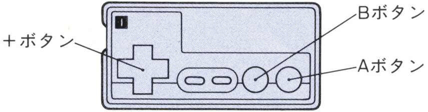
ファミコン本体にゲームカートリッジをさし、電源を入れよう。"START"を選びスタートボタンを押してゲームをはじめよう。



このゲームでは、ゲームの途中までをターボファイルにセーブすることができます。ターボファイルの使い方は29ページを見てください。

①コントローラの操作方法

＋ボタン…………… 艦船を選ぶ。コマンドを選ぶ。
Aボタン…………………………コマンドを実行する。
Bボタン………………コマンドをキャンセルする。



②マップモード

マップ上の青いマークが君の艦隊です。右側は各艦船および航空機隊の名前で、点滅しているのがマップ上で□印で示された艦船です。どの艦船がマップのどこにいるかは、＋ボタンで艦船の名前を選ぶと分かります。



青いマークが君の艦隊だ。
索敵した敵が見える。

赤いマークは敵の艦船です。君の艦隊により発見されたものだけが、赤いマークとなって現れます。

Aボタンを押すと海戦モードに入ります。このとき矢印が示している船は、マップモードで点滅していた名前の船です。

③海戦モード

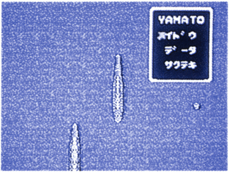
このモードは、空の上から見た海上の様子です。敵は視界に入る範囲のものか、索敵をしてレーダーでとらえられるものだけが、画面上に現れます。

マップモードで選んだ艦船が矢印の示す艦船です。この状態で、矢印を＋ボタンで自由に動かし別の艦

船を選ぶこともできます。動かす艦船を決めたらAボタンを押して下さい。下のようなコマンドが出ます。

イドウ	艦船を移動させる。
データー	艦船のデーターを見る。
サクテキ	敵を捜す。敵を攻撃する。

移動命令ーイドウー

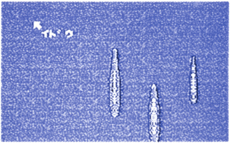


"イドウ"を選んで、Aボタンを押すと写真のような矢印が出ます。＋キーで移動位置を決めたらAボタンを押そう。

〈イドウの矢印の行けない場所〉

1隻の艦船の周辺には、接触事故をさけるため進入できない範囲があります。（ZOCという。）艦船はその範囲をさけて移動しなければなりません。

また各艦船はそのスピードに応じていける範囲が決っています。矢印は移動できる距離までしかとどきません。



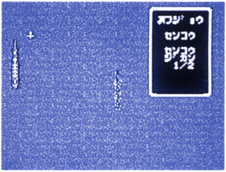
矢印を動かしAボタンで移動だ。

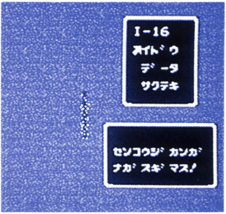
〈潜水艦の場合〉

潜水艦は、〝イドウ〟を選ぶと次に〝フジョウ〟か〝センコウ〟かをきいてきます。潜航中は駆逐艦か潜水艦にしか発見できません。

しかし潜航時間には制限があり、2ターンだけしか続けて潜っていられません。2回潜航した後は必ず浮上しましょう。2回以上潜っていると行動不能になり沈没してしまいます。

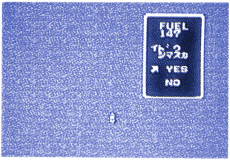
写真のようなメッセージが出たときは、すみやかに浮上しよう。







1/2というのは、2回潜航できるうち1回潜航したということを示しています。2/2ということは、もうこれ以上潜っていられないということです。



147は移動した後の残りの燃料。燃料が0になっても攻撃はできる。

〈魚雷艇の場合〉

魚雷艇ユウガオは、スピードは速いが燃料に限りがあります。移動先を決定すると写真のように、“FUEL××”と出ます。これは移動した後の燃料を示すもので、移動できると思ったら、“YES”を選んでください。燃料が0になると動けなくなります。自分の国の港に戻れば燃料の補給ができます。

〈航空機の場合〉

航空機にも燃料制限があります。移動する場合は残りの燃料を常に考えておきましょう。また航空機は、移動させなくても飛んでいるだけで燃料は減っていきます。空母にもどると燃料を補給できます。

空母に着艦中は、索敵および攻撃はできません。

〈輸送船の場合〉

輸送船は、戦闘に参加していない第3国と領土の間を自動運航シ



ステムによって行き来して経済価値を運んでいます。
"イドウ"を選ぶと「自動運航システムが作動します」というメッセージが出てひとりでに動きます。

情報収集―データー

データーを選ぶと各艦船のスピードや経済価値、攻撃力は敵の種類によって違うので戦闘のときたいへん参考になります。

また航空機、魚雷艇は、残りの燃料もたしかめることができます。Bボタンで抜けます。

データの見方

左側はこの飛行機のデーターで、右側は対戦のときの攻撃力だ。得意、不得意をよく見極めよう。航空機と魚雷艇の場合は、右下のメモリをよく見て燃料切れに注意しよう。



戦闘機AF-021のデータ。燃料が0になると墜落する。

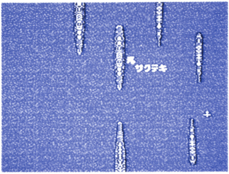
攻撃命令ーサクテキー

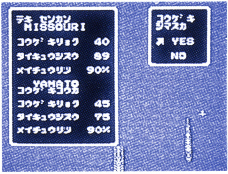
自分の周りにいる敵を調べるときや、敵を攻撃するときにこのコマンドを使います。

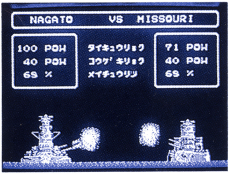
“サクテキ”という矢印を敵にあわせてAボタンを押すと写真のように上に敵のデータ、下に自分のデータが出ます。攻撃するかどうかを決めてAボタンを押しましょう。

“メイチュウリツ”が0％のときは攻撃できません。

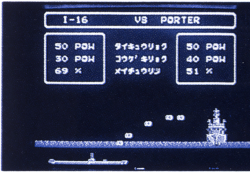
右の写真は戦闘モードです。左側が君の艦隊、右側が敵です。



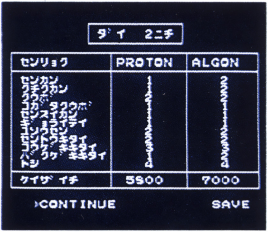




④アルゴン連合国の攻撃



“ALGON'S ACTION”と出たらコンピュータの番です。コンピュータは自分の艦隊を動かすか、攻撃をしてきます。



⑤戦局を知る。

すべての行動が終ったとき、または“END”をえらんだとき、写真のような画面が出ます。数字はそれぞれの艦隊の隻数を示しています。

1日が終るとかならずこの画面に戻り、対戦結果を知らせます。

経済価値（「ケイザイカチ」）の多い方が優勢です。経済価値は艦船が沈没したときには減り、輸送船が港に戻ってきたときには増えます。

ゲームの続きをやるときは“CONTINUE”を選びAボタンを押してください。

"TURBO FILE" を選ぶと、ゲームの途中までをターボファイルにセーブします。ターボファイルがないときはセーブできませんので注意してください。

【5】ターボファイルの使い方

ゲームを途中でやめるときそこまでのデータをターボファイルにセーブすることができます。
①ファミコン本体、あるいはアスキースティックIIターボがつながっているかどうか確めましょう。赤いランプがついているかどうか確認しましょう。消えているときは電池を取り替えなければなりません。ターボファイルの説明書をよく読んで取り替えてください。
②ターン終了後の "センキョク" の画面にしてください。"TURBO FILE" を選んでAボタンを押してください。マップモードに画面が戻ったら、セーブ終了です。



ターボファイルを使ってゲームをはじめるときは、起動画面のとき"TURBO FILE"を選んで、STARTボタンを押しましょう。

ターボファイルは、アスキーから通信販売のみで販売しています。

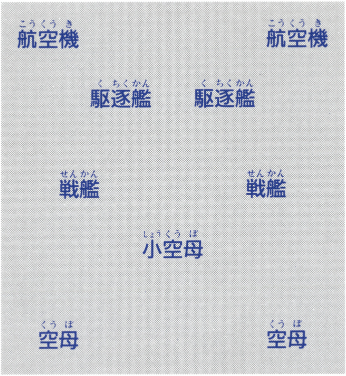
アスキースティックIIターボ用
3,300円（本体価格2,900円＋送料400円）
ファミコン本体用
3,600円（本体価格3,200円＋送料400円）

住所、電話番号、お名前と「アスキースティックIIターボ用」か「ファミコン本体用」かを必ず書いて、現金封筒にお金を同封して下記のところまでお申し込みください。

お申し込み、お問合せ先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー　営業本部直販部
TEL(03)486-7114

【6】必勝テクニック

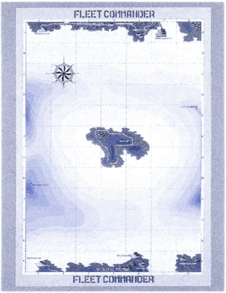
このゲームは闇雲に敵と戦えばよいというものではありません。次にあげるのはほんの1例ですが、このように隊を組んで攻撃するのが有効な手立てとなります。

（図）


①駆逐艦は前衛で敵の潜水艦に対する警戒に当り、戦艦は後ろから支援射撃、空母からは偵察機を飛ばし敵の索敵と艦隊防御にあたる。
②戦闘の際、防御側より攻撃側の方が有利だ。敵が近くにいる時は、その艦船から先に選んで攻撃しよう。
③敵の輸送船と貿易港を狙おう。敵の経済を封鎖してしまうのが勝利への道だ。

【7】マップとコマで遊ぼう

付録のマップとコマは、あなたの自由な発想で遊んでみてください。使い方としては次のようなことが考えられます。



①作戦地図として使う。

ゲーム中自分の艦隊を動かすと同時にコマをマップ上に置き進めていきます。敵の姿を見つけたら敵コマをマップ上の相当する位置に置きましょう。そうやって実際のコマとマップで敵の動きを推理し見極めて、こちらの作戦をたてましょう。

②ボードゲーム風に遊ぶ。

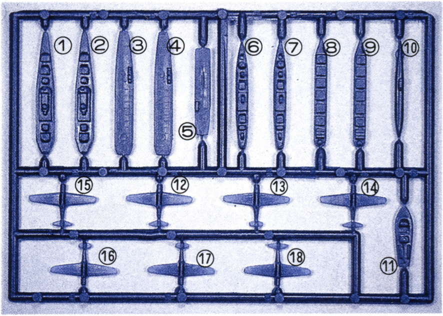
サイコロなどを使って友達とボードゲーム風に遊ぶのもよいでしょう。ルールは自分たちで自由に決めてください。

プロトン

①ヤマト
②ナガト
③アカギ
④カガ
⑤ソウリュウ
⑥フブキ
⑦サギリ
⑧シラネ
⑨イスズ
⑩イー16
⑪ユウガオ
⑫SA-TE1
⑬AF-021
⑭AA-971
⑮AB-991
⑯KF-022
⑰KA-972
⑱KB-992

アルゴン

①アイダホ
②ミズーリ
③エンタープライズ
④ホーネット
⑤レキシントン
⑥ポーター
⑦フレッチャー
⑧セント・ロー
⑨ユマ
⑩ノーチラス
⑪PT76
⑫VLA-7
⑬VEF-1
⑭VEA-2
⑮VEB-5
⑯VHF-12
⑰VHA-51
⑱VHB-3



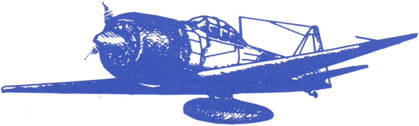
コマは、ニッパーやはさみなどを使って切り取り、切り取ったコマは、パッケージの四角いくぼみに敵と味方とを分けて保管してください。

お願い

この取扱説明書やマップ、コマは絶対に無くさないでください。

もし無くしてしまった場合や破損してしまった場合は、有償にてお取り替えいたします。あらかじめご了承ください。

フリートコマンダー **株式会社アスキー**
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル



ASCII
ASCII CORPORATION

株式会社アスキー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

TEL(03)486-7111(代)

TEL(03)250-5600(情報)